



DOSSIER DE PRÉSENTATION

Gauguin, l'atelier du Pouldu

Un voyage au cœur de la création

Décembre 2024



Gauguin
l'atelier
du Pouldu





Gauguin, l'atelier du Pouldu : Un voyage au cœur de la création

En Bretagne, à Clohars-Carnoët, le nouveau centre d'interprétation « *Gauguin, l'atelier du Pouldu* » invite à entreprendre un voyage artistique au 19^{ème} siècle dans le regard des peintres. Embarquement immédiat en train depuis Paris pour un parcours audioguidé, mêlant compréhension et émotion, à la rencontre du territoire qui a inspiré Gauguin et ses disciples. Au fil d'une scénographie riche de décors, de reproductions d'œuvres, de films et de photos, le visiteur découvre comment leurs séjours au Pouldu ont bouleversé l'histoire de l'art et contribué à la naissance du synthétisme. Cette expérience immersive offre un éclairage unique et permet de continuer le voyage avec un nouveau regard sur ce territoire qui inspire encore aujourd'hui.

Le Pouldu : terre d'inspiration des peintres

C'est au Pouldu, à la *Buvette de la Plage*, que Paul Gauguin pose ses valises loin de la foule de Pont-Aven à la fin du 19^{ème} siècle. Rejoint par Sérusier et d'autres artistes, les murs de la modeste auberge deviennent alors le support de création des peintres. Les paysages changeants, les costumes, la vie quotidienne... toute l'énergie du territoire va inspirer les artistes. « *J'aime la Bretagne, j'y trouve le sauvage, le primitif. Quand mes sabots résonnent sur ce sol de granit, j'entends le ton sourd, mat et puissant que je cherche en peinture* », écrivait Paul Gauguin,

sans imaginer qu'ici en Bretagne, entre Pont-Aven et Le Pouldu, allait naître un style pictural révolutionnaire : le synthétisme.

Avec « *Gauguin, l'Atelier du Pouldu* », la commune de Clohars-Carnoët inaugure un site culturel emblématique d'un tournant dans l'histoire de l'art. En découvrant les décors, reproductions d'œuvres, films et photos d'époque, le visiteur va pouvoir saisir les liens entre les artistes et le territoire du Pouldu.

« Gauguin, l'atelier du Pouldu » : un voyage au cœur de la création en 7 salles

Au fil d'un parcours audioguidé en 7 salles mêlant compréhension et émotion, les visiteurs partent à la rencontre d'un territoire et de ses habitants à travers une vision nouvelle, incarnée par Gauguin et ses compagnons artistes.

Embarquement immédiat dans un décor de wagon grandeur nature depuis Paris - *salle 1* - pour un long voyage vers la Bretagne.

Arrivé à destination en gare de Quimperlé - *salle 2* -, le visiteur découvre les métiers et paysages d'époque à travers un dispositif audiovisuel immersif donnant vie aux habitants de Clohars-Carnoët (paysans, lavandières, goémoniers...). Le décor est posé ! C'est bien ici que les peintres ont trouvé leur inspiration.



La visite - *salle 3* - suit naturellement son cours pour comprendre cette nouvelle conception de l'art. Dans un décor d'atelier bohème à l'image de Gauguin, un film éclaire sur la naissance du synthétisme, jusqu'à son accomplissement devant la reproduction de deux œuvres majeures du peintre : « *La Vague* » et « *Marine avec vache* ».

Direction la *Buvette de la Plage* - *salle 4* - , une auberge tenue par Marie Henry où Gauguin, Sérusier, Meijer de Haan et Filiger posent leurs valises. Guidé par la voix des peintres, le visiteur circule de pièce en pièce, découvrant leurs lieux de vie : salle à manger, cuisine, chambres... là où ils ont laissé libre cours à leur créativité, utilisant même les murs comme support de création.

Doté de clés de lecture, le visiteur fait une pause contemplative devant "la collection rêvée" - *salle 5* - qui réunit les reproductions des tableaux les plus emblématiques du synthétisme, inspirés du territoire.

Toujours au Pouldu, la visite se poursuit après le départ de Gauguin. Dans une ambiance de chambre d'hôtel - *salle 6* - on découvre l'évolution de la station balnéaire à travers des photos et films de vacances et des œuvres des différents artistes venus du monde entier se nourrir des paysages et des scènes de la vie locale.

Le voyage au cœur de la création se termine par la projection d'un film immersif - *salle 7* - : une invitation à continuer la découverte d'un territoire

animé encore aujourd'hui par une énergie créative.

Un équipement culturel d'envergure porté par la commune de Clohars-Carnoët

Depuis 1989, la commune de Clohars-Carnoët met Gauguin et les peintres à l'honneur. La *Buvette de la Plage* - auberge de Marie Henry - reconstituée en 1989, a été rénovée en 2013. Le chemin des peintres, inauguré en 2003, permet quant à lui de poursuivre la visite lors d'une balade rythmée par des bornes représentant les tableaux sur les lieux d'inspiration des artistes.

Il aura fallu 10 années de travail pour aboutir à un équipement à la hauteur de l'épopée humaine et artistique hors du commun vécue au Pouldu par les peintres à la fin du 19^{ème} siècle.

Le nouveau centre d'interprétation « *Gauguin, l'atelier de Pouldu* » de 1300 m² - incluant la *Buvette de la Plage* - se veut un lieu d'histoire, mais surtout un lieu de vie où habitants, scolaires et visiteurs auront plaisir à venir (re)découvrir le territoire à travers un nouveau regard.

Ouverture : juillet 2025
Ouvert toute l'année et accessible pour tous
Tarif plein 7€ - tarif réduit 5€ - gratuit - 12 ans



“

**Le très grand Gauguin,
celui qui trouve les formules et devient lui-même,
c'est le Gauguin de Pont-Aven et du Pouldu en 1888-1890.
Là est le grand inventeur.
Après, il se réalise.**

Françoise Cachin (1936-2011)
Conservatrice en chef et directrice du musée d'Orsay

“

**Le talent était respecté dans ce village du Pouldu
qui fut semblable au jardin de Platon.
Les arts du maître et de ses disciples firent rapidement
d'une vulgaire auberge un temple d'Apollon :
les murs se couvrirent de décorations qui stupéfiaient
le rare voyageur, et nulle surface ne fut épargnée,
de nobles sentences encadraient de beaux dessins,
les vitres du cabaret devinrent d'éblouissantes verrières.**

Armand Seguin, *L'Occident*, 1903



Re-bonjour Monsieur Gauguin

À la fin du 19^e siècle, une colonie de peintres s'installait au Pouldu avec à leur tête l'un des plus grands maîtres : Paul Gauguin. De ce passage, pour le grand public, peu de traces si ce n'est la reconstitution de l'auberge Marie Henry qui les avait accueillis.

Et pourtant il y a tant à dire, à donner, à voir et à partager... Mais aussi à aller chercher. Car si Tahiti et Pont-Aven restent les marqueurs les plus connus de la vie de Gauguin, c'est ici au Pouldu qu'il a nourri le projet de créer l'atelier des peintres de Bretagne. C'est ici, à la rencontre de nos côtes restées sauvages, d'une Bretagne encore très rurale, qu'il va puiser de nouvelles sources d'inspiration.

Notre commune avec *Gauguin, l'atelier du Pouldu*, remet en lumière un pan exceptionnel de son histoire, longtemps sous-estimé, voire oublié. Une épopée humaine et artistique hors du commun que nous nous devons de remettre en lumière pour la transmettre au plus grand nombre. La scénographie originale proposée permettra cette plongée dans ce passé extraordinaire la rendant vivante et sensible. La salle d'exposition temporaire prolongera cette immersion en élargissant notre regard sur les arts. Parce que la création doit toujours nous émerveiller !

Jacques Juloux
Maire de Clohars-Carnoët

Le passé a un bel avenir devant lui !

C'est une chance incroyable que le territoire de Clohars-Carnoët ait attiré autant d'artistes de talent. Là, au bord de la mer, face à la beauté de nos paysages façonnés par le labeur des hommes, des peintres en quête d'authenticité et d'identité se sont révélés par une œuvre inspirée. C'est le cas de Paul Gauguin qui, en Bretagne, a trouvé sa voie.

Leurs œuvres racontent de nombreuses histoires qui forgent notre territoire. Celles des labours, des semailles et des récoltes, celles des saisons qui passent, des pardons et des croyances. Autant de témoignages sensibles de la vie d'autrefois qui, recoupés avec d'autres sources historiques, nous permettent une compréhension plus fine et plus intime de notre territoire.

D'habiles artistes ont su saisir autrefois tout le caractère de notre pays. *Gauguin, l'atelier du Pouldu* les révélera et par l'intermédiaire de leurs œuvres, nous apprendra à distinguer et à chérir les témoins du passé : les pierres plates d'un lavoir, les sillons creusés dans la roche par le passage de milliers de charrettes ou encore les falaises usées par la dure remontée du goémon. Nous protégerons mieux les paysages qui nous émeuvent.

Maud Naour
Directrice du centre d'interprétation
Gauguin, l'atelier du Pouldu

Sommaire

Éditos 5

I. État des lieux

Pourquoi un centre d'interprétation au Pouldu ? 9

Du centenaire de 1889 au projet en cours 10

Les grandes étapes du projet 12

Objectifs et enjeux 13

II. Projet : un centre d'art et d'interprétation

Architecture 15

Le parcours de visite 16

Les principes muséographiques et scénographiques 36

Les dispositifs de médiation pour les enfants 37

Des partenaires mobilisés 38





“

« Groupe du Pouldu », tel devrait être, dans l'histoire, le nom de l'étrange association, quasi saint-simonienne, d'où sortit, tout armé, en 1890, « le synthétisme », c'est-à-dire l'ennemi le plus récent, le plus inéluctable de l'impressionnisme.

Au Pouldu, Gauguin et ses disciples se fixent bientôt dans l'auberge tenu par Mlle Marie Henry. [...]

Quand on songe que de l'auberge du Pouldu partait alors la parole nouvelle qui détermina l'orientation d'artistes tels que Maurice Denis, Bonnard, Vuillard, Sérusier (sans parler de M. Émile Bernard qui, peut-être, eut le premier l'idée de la révolution accomplie par Gauguin), le moindre document nous permettant de recréer l'atmosphère qu'on y respirait prend quelque importance. [...]

Ce groupe a joué un rôle bref, mais important, dans l'histoire de la peinture en France à la fin du XIXe siècle. Ces œuvres réunies empêcheraient qu'on oubliât trop vite l'ardeur, la foi profonde, le désintéressement absolu qui régnait, environ 1890, dans la thébaïde de Pouldu.

Communication de M. Robert Rey (1887-1964)

À propos de peintures murales exécutées par Gauguin, au Pouldu
Bulletin de la Société de l'histoire de l'art français, 1926

I. ÉTAT DES LIEUX





Pourquoi un centre d'interprétation au Pouldu ?

Nombre de chefs-d'œuvre aujourd'hui présents dans les collections des plus grands musées du monde ont été réalisés au Pouldu. Paul Gauguin y élaborera le synthétisme, un mouvement pictural de première importance en histoire de l'art.

Une histoire exceptionnelle

Les séjours de Paul Gauguin au Pouldu, entre 1886 et 1894, constituent une étape fondatrice dans l'histoire de l'École de Pont-Aven, et révolutionnaire pour l'histoire de l'art.

En parcourant les chemins et les falaises du Pouldu, Gauguin, épris d'émotions nouvelles, trouve sa voie et réalise des œuvres affranchies de la réalité, accordant plus de place à l'imagination et au symbole. Il radicalise sa démarche, simplifie les formes, utilise des aplats de couleurs cernés d'un trait sombre.

Beaucoup d'autres peintres sont venus au Pouldu et certains y ont consacré la plus grande partie de leur œuvre, tels que Sérusier, Filiger, De Haan, Maufra, Moret, Seguin, O'Connor ou Ślewiński.

La commune de Clohars-Carnoët a souhaité faire revivre cette aventure artistique qu'a été l'auberge de Marie Henry à l'occasion du centenaire de l'installation de Gauguin au Pouldu en 1989. Ainsi fut achetée une maison construite sur le même plan et située à une dizaine de mètres de l'originale. Inauguré le 8 juillet 1989, cet équipement est un relais particulièrement original à cette histoire exceptionnelle.

Mais des études menées dès 2011 mettent en évidence les problèmes posés par l'exiguïté du lieu, en particulier dans l'accueil des visiteurs, les actions de médiation et d'animation et le fonctionnement de l'équipement. Bien qu'en augmentation, le nombre de visiteurs, de l'ordre de 7500 / 9000 par an, révèle une sorte de blocage inhérent au bâtiment et empêchant tout renouvellement. De plus, le nombre réduit de visiteurs locaux témoigne de la faiblesse de l'ancrage de la Maison-Musée dans la commune et le territoire environnant.

Pour le futur centre d'interprétation Gauguin, l'atelier du Pouldu, l'un des enjeux sera de faire connaître cet extraordinaire héritage artistique, encore trop méconnu aujourd'hui.



Du centenaire de 1889 au projet en cours

L'auberge actuelle : une plongée intime dans le quotidien des peintres



Créée en 1989, la Maison-Musée Gauguin, alors dénommée « Maison Marie Henry », est une reconstitution de la *Buvette de la Plage*, fréquentée un siècle plus tôt par Gauguin, Meijer de Haan, Sérusier et Filiger, peintres de l'École de Pont-Aven, venus chercher au Pouldu une pension calme et peu onéreuse. Ils avaient alors peint sur toile ou à même les murs, fenêtre et plafond de l'auberge, des œuvres aujourd'hui conservées dans les plus prestigieux musées.

En plus d'être un lieu de mémoire et de transmission important pour le territoire, la Maison-Musée célèbre son héritage artistique à travers des expositions, conférences, promenades commentées, ateliers artistiques, projections lumineuses et collages monumentaux.

En 2012-2013, d'importants travaux apportent à la reconstitution des améliorations conséquentes. Toutefois, malgré la réussite de cette rénovation, la Maison-Musée souffre d'étroitesse. Plusieurs espaces sont encore absents ou inadaptés aux besoins des publics.

L'aménagement même de ce lieu, unique et atypique, freine son développement et un agrandissement s'avère nécessaire.

Mais un bâtiment confronté à ses limites :

- ▶ Un héritage artistique encore trop méconnu.
- ▶ Pas d'espace pour comprendre un territoire et une époque.
- ▶ Un bâtiment peu visible du public et exigü. Une jauge limitée à 19 personnes par niveau.
- ▶ Pas d'espace dédié pour l'accueil des scolaires, l'organisation d'ateliers de pratique artistique et les conférences.
- ▶ Pas d'accueil spécifique pour les personnes en situation de handicap.
- ▶ Un pôle accueil-boutique peu fonctionnel. Pas de locaux administratifs.
- ▶ Pas d'espace dévolu aux expositions temporaires. Aujourd'hui, les expositions organisées par la ville de Clohars-Carnoët ont lieu sur trois sites différents et éloignés de la Maison-Musée.
- ▶ Des difficultés de stationnement.



Demain : un projet culturel d'envergure

À l'image de la terre d'inspiration qu'elle fût et qu'elle continue d'être pour tant d'artistes

**1 lieu
de mémoire
et de vie**

pour les habitants et les
touristes, au cœur du Pouldu



1 300 m²
de surface totale en
deux phases



JUILLET 2025

ouverture au public de
l'espace permanent
(Phase 1)



4 saisons

des horaires d'ouverture
au public étendus



un projet initié il y a plus de
10 ans



PRINTEMPS 2028

ouverture au public de la salle
d'exposition temporaire
(Phase 2)

4,49 M€

Phase 1 : 3,24 M€
Phase 2 : 1,25 M€

Les grandes étapes du projet

Suite à une étude menée en 2011, diverses améliorations ont été apportées à la reconstitution de l'auberge, comme des travaux de mise aux normes du bâtiment et une refonte complète du parcours de visite. À la réouverture en 2013, le nombre de visiteurs double puis se stabilise les années suivantes à 6500 / 7000 visiteurs par an. Mais la Maison-Musée rénovée reste encore sous-dimensionnée. La nécessité de construire un nouveau bâtiment sur un terrain mitoyen s'impose.





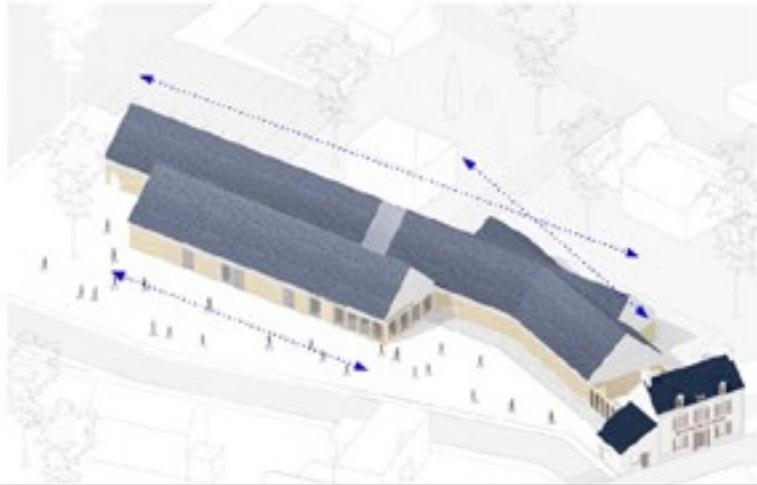
Objectifs et enjeux

Un projet ambitieux porté par la commune de Clohars-Carnoët

- ▶ Faire connaître un pan essentiel de notre passé aux habitants et visiteurs : la présence de Gauguin et des peintres sur notre territoire. Permettre aux Cloharsiens et aux habitants du Pays de Quimperlé de se réapproprier une part non-négligeable de leur histoire.
- ▶ S'adresser au public le plus large : les enfants, les familles, les scolaires, les groupes, les personnes en situation de handicap, les visiteurs étrangers, les publics éloignés de l'offre culturelle... Donner, au fil de la visite, toutes les clefs nécessaires à la lecture des œuvres inspirées par notre territoire.
- ▶ Documenter, archiver, conserver, valoriser et transmettre aux générations futures la mémoire de notre histoire.
- ▶ Proposer régulièrement des expositions temporaires (en phase 2).
- ▶ Développer des événements et animations favorisant le partenariat avec les institutions muséales et les associations locales.
- ▶ Soutenir l'économie locale. Compléter et renforcer l'attractivité du tourisme des 4 saisons sur la destination Lorient Bretagne sud – Quimperlé les rias, Finistère sud.
- ▶ Améliorer la qualité des conditions d'accueil du public et de travail des agents.

II. PROJET : UN CENTRE D'ART ET D'INTERPRÉTATION





Architecture

Gwendal Hervé et Jérôme Jégado
Modal architecture
& Quartz Architecture

L'un des grands enjeux de ce projet était de travailler sur les rapports d'échelles à établir entre le gabarit de l'édifice de la *Buvette de la Plage* d'une part et celui du futur centre d'interprétation d'autre part.

Pour répondre à ce défi, l'option a été prise de positionner en retrait le bâtiment principal afin de préserver la lecture originale de la Maison-Musée depuis la rue et depuis son pignon Nord. Le souhait était de permettre aux touristes et aux visiteurs de prendre conscience de l'échelle du bâtiment de l'ancienne *Buvette de la Plage*, en accord avec l'aspect intime que l'on peut ressentir à l'intérieur (plancher bas, couloirs étroits...).

La *Buvette de la Plage* est donc laissée intacte dans la plus grande partie de son volume. Un espace extérieur de transition fait le lien entre le bâtiment construit du centre d'interprétation et l'accès à la *Buvette de la Plage*.

La largeur du nouveau bâtiment reprend fidèlement la longueur du bâtiment de la *Buvette de la Plage*. Sur la base de cette mesure, un premier volume s'inscrit dans la continuité directe de la *Buvette de la Plage*. Il se déploie en direction du Sud-Est et vient croiser un second volume positionné quant à lui sur un axe Sud-Ouest-Nord-Ouest.

Ces deux premiers volumes sont destinés à abriter les espaces dédiés à l'exposition permanente d'une part et aux expositions temporaires d'autre part.

Un troisième volume se glisse ensuite le long du précédent et s'avance sur le parvis. Visible depuis la rue, et s'ouvrant sur la place paysagée, il abrite l'accueil et la boutique. Ce volume fait office de point d'appel et indique clairement l'accès au musée à l'échelle urbaine, que ce soit depuis les stationnements, le parvis ou bien la rue des Grands Sables.

Les deux volumes d'exposition, inscrit dans leur écrin végétal, sont naturellement moins ouverts, ce qui assoit la présence du musée dans son environnement. Dans le volume Nord, l'espace de l'accueil et de la boutique est quant à lui pleinement vitré sur le parvis. La double orientation de l'accueil et son rythme plus aéré constitué de ventelles, de baies vitrées et de menuiserie bois permet ainsi de valoriser les accès, donner de la transparence au bâtiment et ainsi appeler les visiteurs à y rentrer. Une vitrophanie colorée reprenant les formes iconiques des peintures de l'époque vient faire écho aux interventions des peintres sur les fenêtres de l'ancienne *Buvette de la Plage* et apporter une ambiance colorée à la boutique.

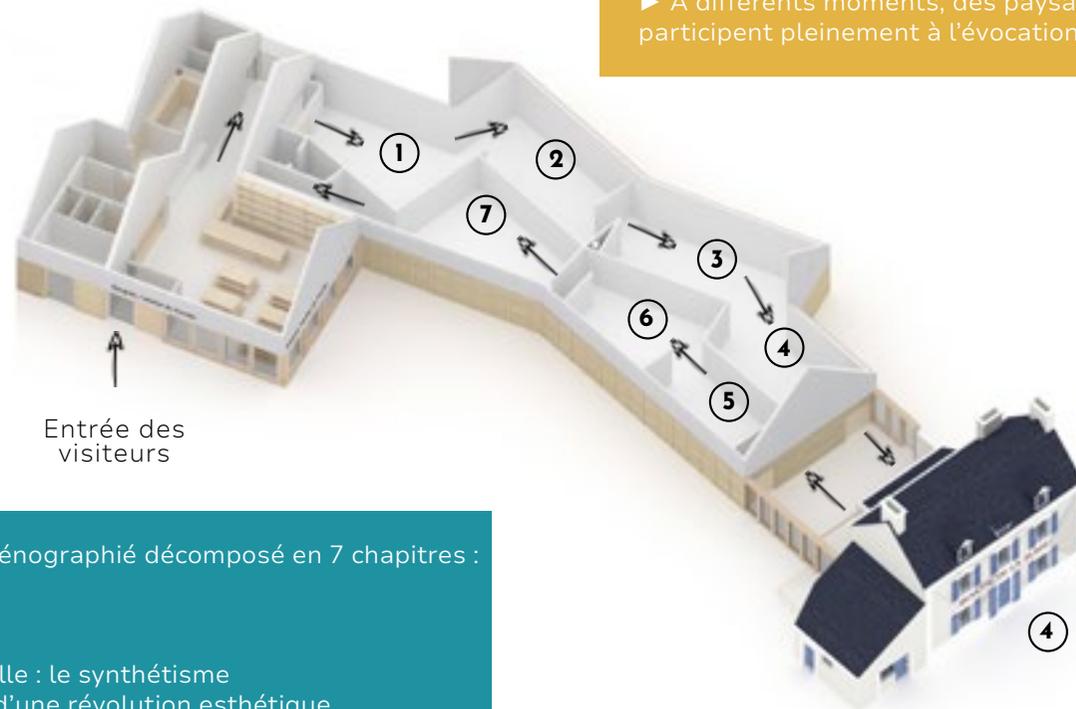
Le parcours de visite, entre compréhension et émotion

Comment raconter l'épopée artistique du Pouldu et la rendre accessible à tous ?

Le parcours de visite est un voyage temporel et sonore porté par un récit sensible au sein de décors immersifs et poétiques.

Tout l'enjeu est de prolonger l'expérience de visite appréciée par nos visiteurs au sein de la reconstitution de l'auberge de Marie Henry depuis plus de 30 ans :
« Une visite - selon leurs propres mots - émouvante, vivante, inspirante, instructive et inattendue ! »

Pas à pas, au fil d'une passionnante enquête, les visiteurs comprennent la genèse d'œuvres révolutionnaires nées de la rencontre unique entre des artistes prêts à toutes les audaces et les paysages et habitants du Pouldu.



Entrée des visiteurs

Un parcours sonorisé

Un parcours sonore, mêlant écoute individuelle et écoute collective, narrations et paysages sonores, accompagne le visiteur tout au long de sa visite. Le son remplit ainsi quatre fonctions :

- ▶ Chaque visiteur est équipé d'un casque ouvert diffusant automatiquement une trame narrative à l'entrée des salles (la voix off de notre enquêtrice).
- ▶ Quand il le souhaite, le visiteur déclenche manuellement des contenus audio supplémentaires.
- ▶ Les audiovisuels s'accompagnent d'un son au casque (français et traductions).
- ▶ À différents moments, des paysages sonores participent pleinement à l'évocation d'une atmosphère.

Le parcours prend la forme d'un récit scénographié décomposé en 7 chapitres :

- ① En route pour le Pouldu
- ② La rencontre avec le territoire
- ③ La naissance d'une vision nouvelle : le synthétisme
- ④ Une modeste auberge au cœur d'une révolution esthétique
- ⑤ La collection rêvée
- ⑥ Villégiature balnéaire et colonie d'artistes
- ⑦ Salle immersive



“

Un pays de dunes gigantesques
peuplé d'une race à l'allure sauvage qui semblait ne faire que
chercher du bois flotté,
ou ramasser des algues,
avec d'étranges traîneaux tirés par des poneys hirsutes,
avec des femmes en robes noires,
qui portaient la grande « coiffe » noire.

Archibald Standish Hartrick (1864-1950),
peintre écossais

1 Embarquement immédiat pour Le Pouldu !

Pour comprendre l'impact des paysages du Pouldu, de ses habitants et de leur culture sur les artistes, les visiteurs sont invités à ressentir le changement d'univers entre Paris et la Bretagne dans la seconde moitié du 19^e siècle.

Sur le quai d'embarquement

En franchissant le seuil de cette première salle, un fond sonore plonge le visiteur dans l'ambiance d'un quai de gare : pas pressés des voyageurs, souffle des jets de vapeur et sifflet strident des locomotives stimulent l'imaginaire.

Sur la droite, le panneau de partie introduisant la séquence du départ en train est illustrée d'une saynète mettant en scène un crieur de journaux.

À proximité, des fiches de salle prenant l'apparence de journaux sur baguette, sont suspendues au mur. Les visiteurs peuvent les consulter en s'installant sur les assises-malles disposées au centre de l'espace.

À gauche de l'entrée, un puzzle rotatif permet de reconstituer quatre modes de transport parmi les plus usités à cette époque.



L'atmosphère « quai de gare » est renforcée par le design des assises évoquant un amoncellement de malles et de valises.



Les visiteurs assis sur quatre banquettes en bois font face à un audiovisuel. Deux autres écrans, intégrés dans le décor des fenêtres, diffusent un paysage défilant afin de créer une sensation de mouvement.



Un grand panneau graphique, conçu sur le modèle des affiches ferroviaires richement illustrées consacrées aux villégiatures balnéaires, présente le trajet Paris – Quimperlé (gare d'arrivée pour Pont-Aven et Le Pouldu) et le contexte artistique de l'époque.

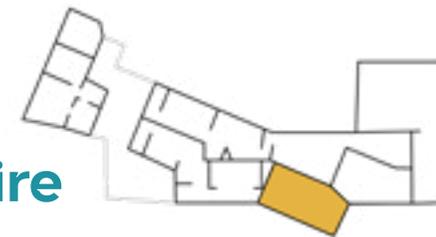
Pourquoi autant de jeunes artistes se rendent-ils à Paris ? Les ateliers d'artistes sont-ils ouverts aux femmes ? Quelle image a-t-on de la Bretagne ? Pourquoi les peintres affluent-ils chaque été à Pont-Aven ? Autant de questions servant d'amorce à notre aventure artistique

Le voyage en Bretagne

Les portières sont fermées, les loqueteaux abaissés, le coup de sifflet donne le signal de départ.

Dans un décor reconstituant l'intérieur d'un wagon, les visiteurs regardent un film développant les grandes questions posées en amorce. Pendant le voyage, rythmé par le défilé rapide des tunnels, gares, viaducs et ponts de fer, nous apprenons par exemple qu'exposer dans les salons parisiens demeure l'ambition de la majorité des jeunes artistes français et étrangers, que la Bretagne est l'une de leurs destinations favorites, mais que celle-ci véhicule des préjugés séculaires.

2 La rencontre avec le territoire



Dans cet espace, le visiteur se met dans la peau d'un artiste-voyageur qui arrive au Pouldu en 1886. À la recherche d'authenticité et de paysages sauvages, Paul Gauguin découvre pour la première fois la côte cloharsienne cette année-là.

Après un trajet en voiture hippomobile depuis la gare de Quimperlé jusqu'au Pouldu, évoqué dans le panneau de partie introduisant cette seconde salle, le visiteur fait face à un spectacle audiovisuel, lumineux et sonore rendant tangible la rencontre unique entre des artistes en quête d'inspiration et les habitants de ce coin de Finistère.

Cinq costumes avec leurs accessoires et outils sont mis en volume et en scène dans des postures dynamiques afin de retranscrire toute l'énergie du travail. Tour à tour, le paysan, la lavandière, le couple goémonier-goémonière et la jeune vachère s'éclairent puis s'animent grâce à une ombre chinoise en mouvement semblant se découpler du mannequin en costume. Une ombre chinoise bientôt rejointe à l'écran par d'autres personnages donnent ainsi vie aux photographies anciennes projetées à l'arrière des costumes.

Ces petites scènes animées et sonorisées se déploient sur toute la largeur du mur pour créer une grande fresque mettant en scène travailleurs et travailleuses de la terre et de la mer.

Sur le mur opposé, une grande carte, se développant sur deux pans, à la verticale sur le mur et à l'horizontale sur une table, invite les visiteurs à découvrir toutes les particularités du territoire depuis l'arrivée en gare de Quimperlé jusqu'aux plages du Pouldu.

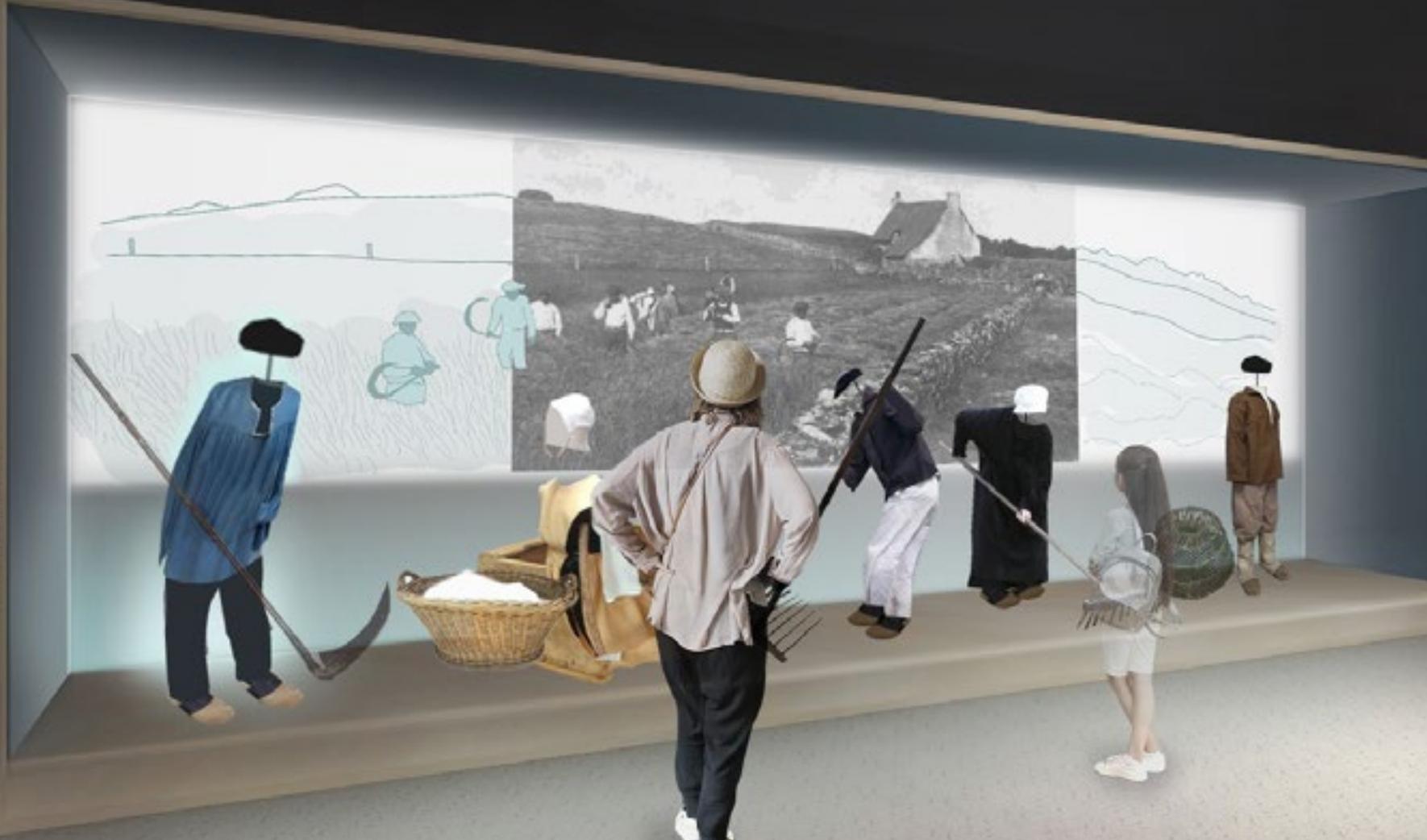
Les points d'intérêt numérotés permettent de se reporter à de l'iconographie légendée présente de part et d'autre de la carte et à des fiches-tirettes aménagées dans le pourtour de la table.



Enfin, une fresque déployée sur deux murs et représentant une vue des Grands Sables d'après un croquis daté de 1891 – croquis retravaillé, colorisé et annoté – accueille en partie basse un pupitre filant présentant de nombreux documents iconographiques sur les paysages et les activités quotidiennes des habitants.

territoire,
habitants
territory, a people

Textual content on the left wall, partially obscured.



3 La naissance d'une vision nouvelle : le synthétisme

Le visiteur poursuit son chemin à la découverte du synthétisme, cette nouvelle conception de l'art initiée par Paul Gauguin et Émile Bernard lors de leur rencontre à Pont-Aven puis développée au sein de l'atelier du Pouldu.

Cet espace, permettant de comprendre le processus créatif ayant conduit à l'éclosion du synthétisme, se compose de trois sections distinctes mais complémentaires :

L'atelier

Sur toute la largeur et hauteur du mur d'entrée, une frise chronologique couplée en partie haute à un graphisme reproduisant un accrochage typique des salons officiels (tableaux disposés bord à bord), permettent de comprendre le climat d'ébullition artistique dans lequel s'inscrit l'éclosion du synthétisme, et qui caractérise la seconde moitié du 19^e siècle.

Disposé dans une alcôve, un décor d'atelier d'artiste, désordonné et bohème, reflète la personnalité de Gauguin, ses voyages, ses rencontres, ses inspirations et aspirations. Ce décor sert d'écran à la diffusion d'un film sur la naissance du synthétisme. Tout autour de l'écran, des objets et images positionnés dans la pénombre des niches s'éclairent en rythme avec le film.

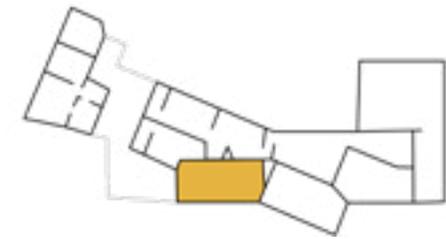
Sur le mur de droite en entrant dans l'alcôve-atelier, une demi-table en bois disposée dans une niche accueille un feuillettoir numérique. Sur cette maquette blanche conservant la forme d'un livre, le visiteur prend connaissance au fil des pages des faits marquants de la vie de Gauguin depuis sa naissance à Paris jusqu'à son décès aux Marquises.

Au-dessus du feuillettoir, des portraits et photographies punaisés façon pêle-mêle, illustrent la famille, les amitiés et les rencontres de Gauguin.

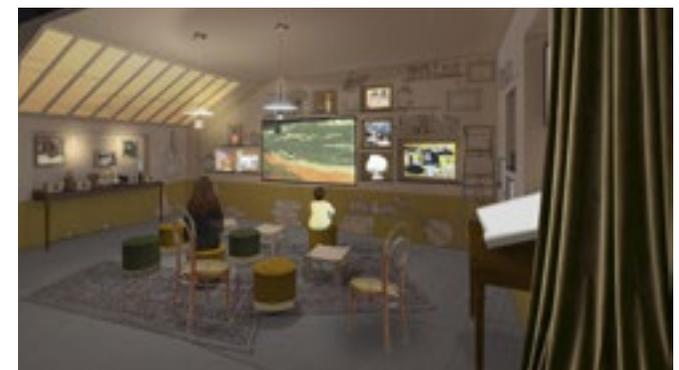
À gauche de l'alcôve, sous la verrière, une longue demi-table est couverte d'objets et d'outils hétéroclites (tubes de peinture, pots, chiffons, brosses et pinceaux...). Mêlées au reste des objets, cinq boîtes dans lesquelles sont dissimulés des objets sont à reconnaître rien qu'en les touchant.



Le **synthétisme** est une technique artistique née de la rencontre entre Paul Gauguin et Émile Bernard à Pont-Aven durant l'été 1888 et développée au sein de l'atelier du Pouldu. Les principes fondamentaux du synthétisme peuvent se résumer en quelques mots : aplats de couleurs vives, cloisonnement des formes, cadrages originaux, suppression des détails.



Rassemblées sur deux tapis d'Orient, les assises sont des chaises en bois, tabourets en paille et poufs en velours à l'image du mobilier disparate d'un atelier d'artiste.



Entre deux diffusions du film, l'écran se fond dans le décor, l'intensité de la lumière de la verrière et des plafonniers façon lampe à pétrole s'atténue, les visiteurs peuvent alors explorer les autres dispositifs de l'alcôve-atelier.





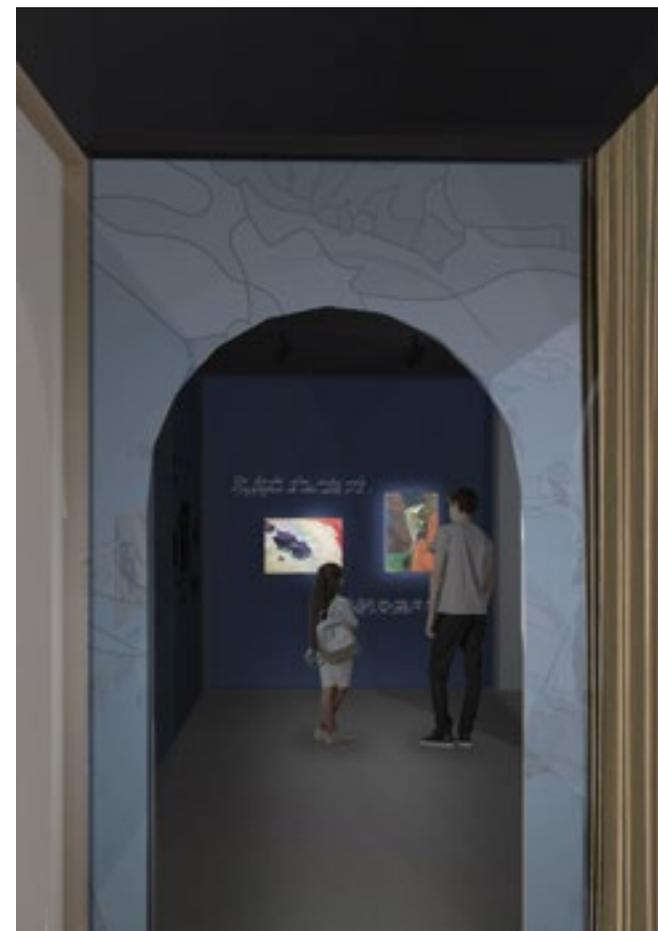
L'accomplissement

Les reproductions à l'identique de deux œuvres majeures inspirées par les paysages du Pouldu - *La Vague* et *Marine avec vache* - sont mises en majesté au fond d'une alcôve entourée de claustras semi-transparentes.

Sur le mur de gauche, une analyse approfondie de ces deux peintures explique aux visiteurs en quoi elles représentent l'aboutissement des recherches esthétiques menées par Gauguin.

L'initiation

À l'instar de Paul Sérusier qui a adopté la formule synthétiste au contact de Gauguin, une table lumineuse rétroéclairée invite les visiteurs à expérimenter pas à pas cette technique : la simplification, l'emploi des aplats et des cernes, les motifs tronqués et les couleurs vives.



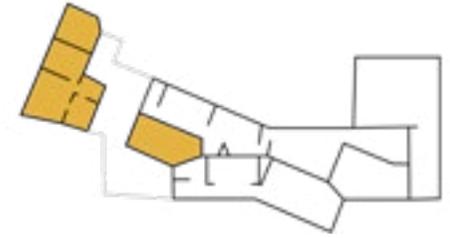
Une alcôve accueille les reproductions de deux œuvres de Gauguin inspirées par les paysages du Pouldu et fondatrices du mouvement synthétiste.





Une œuvre à part entière : la traduction en images de la vie de Marie Henry par l'illustrateur et auteur de bandes dessinées Florent Bossard.

4 Une modeste auberge au cœur d'une révolution esthétique



Le visiteur est cette fois-ci invité à déposer ses bagages au Pouldu. Dans un premier temps, il fait la connaissance de Marie Henry, un personnage clé de l'aventure, car elle accueille à partir de l'automne 1889 Gauguin et ses camarades peintres dans sa modeste auberge au-dessus de la grève des Grands Sables.

La maquette de l'auberge trône au centre de ce quatrième espace, à côté des plans agrandis et annotés de la « maison-restaurant » déposés par Marie Henry en octobre 1886. Tour à tour, les différentes pièces de la maquette s'éclairent : une lumière chaude et vacillante, semblable à celle d'une lampe à pétrole, passe de la cuisine à la buvette, de la chambre au cabinet de toilette...

Sur tout un mur de la salle, une grande fresque graphique raconte en images le parcours hors du commun de Marie Henry. Une femme originaire de Moëlan-sur-Mer, orpheline à l'âge de sept ans, devenue par les hasards de la vie propriétaire d'une incroyable collection de tableaux.

Puis, les visiteurs rencontrent un autre protagoniste de l'atelier du Pouldu : le Hollandais Meijer de Haan, disciple de Paul Gauguin et compagnon de Marie Henry.



Jacob Meijer de Haan, 1850-1899,
élève et maître de Goussier, associé de Marie Henry



Une cour intérieure végétalisée, ouverte visuellement sur l'esplanade, permet de faire le lien entre le nouveau parcours permanent et l'actuelle auberge reconstituée.



Le visiteur découvre dans l'auberge la reconstitution complète du décor de la salle à manger de Marie Henry, notamment les peintures murales mises à jour en 1924 sous plusieurs couches de papier peint.

L'auberge de Marie Henry

Il ne manque plus qu'eux...

Le visiteur est arrivé à destination. Il peut désormais pousser la porte de la cuisine de Marie Henry et s'immerger dans l'ambiance de son auberge, lorsque Gauguin, De Haan, Sérusier et Filiger s'y trouvaient.

Tout au long de notre déambulation, un parcours sonore audioguidé insuffle de la vie dans l'auberge. La présence des convives est ainsi suggérée tout en distillant une narration de pièce en pièce. Les peintres nous racontent à l'oreille leur vie au Pouldu, partagée entre espoirs et découragements.

Une nouvelle pièce est à explorer : la remise transformée en atelier et faisant office de chambre pour le dernier venu : Charles Filiger.

À la sortie de la maison, un dispositif multimédia, intégré dans un décor de caisses de transport, explique le départ de Marie Henry, le démantèlement du décor de l'auberge et la dispersion de sa collection d'œuvres d'art. Ce multimédia permet également aux personnes à mobilité réduite de découvrir les quatre pièces de la maison situées à l'étage.





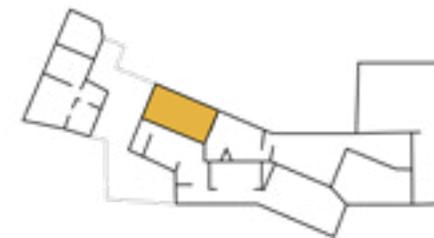
TEN JARE
Alberic de Vlaam

Telme luy
faut à l'heil





5 La collection rêvée



Et si toutes les œuvres peintes par nos artistes de l'atelier du Pouldu n'avaient jamais été dispersées ?

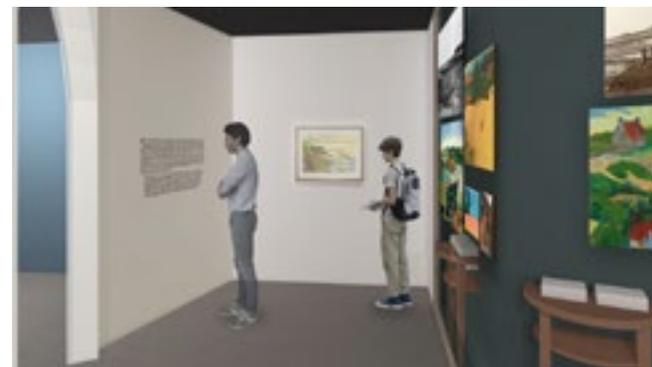
Cette collection rêvée apparaît sous nos yeux, rassemblée au sein d'un décor cosu de salon bourgeois.

Les reproductions à l'identique des œuvres emblématiques de Paul Gauguin, Paul Sérusier, Meijer de Haan et Charles Filiger sont présentées sous la forme de regroupements thématiques.

Des agrandissements de photographies anciennes s'intercalent mettant en lien paysages peints et paysages photographiés.

Les œuvres sont reproduites dans leur format original, imprimées sur des toiles rembordées sur panneau, et fixées à l'aide d'une entretoise pour être décollées du mur et donner à l'ensemble un aspect aérien. Les fiches de salle sont intégrées à des petits mobiliers typés 19^e siècle et découpés afin de s'intégrer dans les niches de présentation entourées d'un cadre en bois clair.

Les fiches de salle et les cartels groupés affichent par moment un code audioguide afin d'obtenir des contenus audio supplémentaires.



Deux cimaises sont dédiées à l'accrochage périodique d'une ou de plusieurs œuvres originales, en lien avec le contenu du parcours permanent ou de l'exposition temporaire.

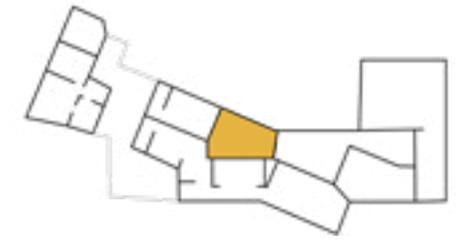


En contrepoint, les photographies de l'artiste A. O. Seligmann (1862-1928), issues de la collection municipale, éclairent notre compréhension des œuvres.





6 Villégiature balnéaire & colonie d'artistes



Après le départ de Gauguin de Bretagne en 1894, le territoire cloharsien continue d'inspirer. Des artistes venus de tous horizons séjournent au Pouldu ou à Doëlan pour quelques jours ou plusieurs mois.

Dans une ambiance « chambre d'hôtel », avec une fenêtre ouverte sur la baie des Grands Sables, les visiteurs découvrent la diversité des œuvres peintes par des artistes venus du monde entier, fin 19^e – première moitié du 20^e siècle.

Des cartes postales, articles de presse, photographies et autres documents iconographiques voisinent avec les reproductions d'œuvres et racontent le développement de la station balnéaire et la cohabitation artistes – habitants.

Un dispositif diffuse sur une toile, évoquant une projection improvisée sur le tissu d'un rideau de la chambre, des photographies et films de vacances.



Henry Golden Dearth, La robe blanche, collection particulière



William Sergeant Kendall, collection particulière



7 Salle immersive



Pour conclure ce voyage, les visiteurs s'immergent le temps d'une projection dans les œuvres et paysages du Pouldu.

Un écran facetté grand format, occupant toute la partie droite de cette dernière salle, devient le support de projection du film conclusif de notre aventure picturale.

Les images actuelles du territoire sont le point de départ du film, elles mutent et se transforment en œuvres. Le visiteur chemine au cœur des paysages et des peintures, épousant l'œil des peintres, accompagné par une ambiance sonore et lumineuse.

En fin de parcours, une envolée de pages s'échappant d'un livre ouvert accompagne le visiteur vers la sortie. Chacune des pages illustre un mouvement artistique du 20^e siècle et la liberté acquise grâce à l'engagement et à la créativité de quelques précurseurs.





Maurice Galbraith Cullen, Ferme bretonne, Vancouver Art Gallery, Canada



Les principes muséographiques & scénographiques



Nos objectifs :

Une découverte intime, sensible, originale d'un moment fort de l'histoire de l'art et de notre territoire.

- Expliquer au public le contraste de la rencontre entre un territoire aux particularismes marqués et des peintres aux idées novatrices.
Comprendre le contexte dans lequel Paul Gauguin et ses amis peintres ont initié au tournant du 20^e siècle, un mouvement artistique majeur : le synthétisme. Comprendre les rouages de la création.
- Comprendre les œuvres à la lumière des écrits de leurs créateurs et de l'époque dans laquelle ils ont vécu. Partager leurs préoccupations, leurs réussites et leurs tourments. Partir des œuvres pour en apprendre plus sur l'histoire de notre territoire. Raconter la grande histoire de l'art à travers des destins individuels. Faire que les portraits, les paysages s'incarnent.
- Concevoir un parcours de visite rythmé et accessible pour tous. Proposer une ambiance nouvelle à chaque espace. Composer une visite cheminante, voire vagabonde, critique, commentée et richement illustrée.



Les visiteurs trouveront :

- Des contenus accessibles et hiérarchisés grâce à des dispositifs variés : un parcours sonore audioguidé, des multimédias interactifs, des expériences audiovisuelles, des dispositifs pour le jeune public, des fiches de salle pour en apprendre davantage.
- Un parti-pris : le thème de l'enquête. Le récit principal, diffusé dans le casque audioguide, est construit autour d'une enquêtrice décidée à découvrir les origines du synthétisme et l'histoire des peintres partis au Pouldu. Elle chemine, progresse dans sa découverte en même temps que le visiteur. Le graphisme prend la forme d'éléments annotés, fléchés, manuscrits.
- Un parcours rythmé avec des ambiances variées évoquant le voyage, l'atelier, la villégiature. Des décors immersifs et poétiques, mêlant dessins au trait à grande échelle et objets chinois.
- Une mise en lumière travaillée, des matières chaleureuses, un lieu accueillant et intimiste.
- Une atmosphère renforcée dans l'auberge avec l'enrichissement des décors et de la sonorisation.



Les dispositifs de médiation pour les enfants

Un lieu pour s'éveiller, échanger, expérimenter et stimuler l'imaginaire

Le parcours est ponctué de dispositifs de médiation pour les enfants (et les grands qui les accompagnent). À travers des manipulations, des jeux ou des mises en scène, on regarde, on dessine, on touche, on écoute.

Dans la salle dédiée au départ en train, un puzzle rotatif invite à la découverte des moyens de transport à la fin du 19^e siècle. Les enfants prennent ensuite place à bord du train, bercés par le bruit du roulement sur les rails et le paysage défilant à travers les fenêtres. Ce voyage est propice à la découverte d'une époque en images et en sons.

L'arrivée au Pouldu et la rencontre avec les habitants se matérialisent sous la forme d'un spectacle audiovisuel, lumineux et sonore. Cinq costumes en volume semblent prendre vie au sein d'une projection panoramique, rendant plus tangible les activités d'autrefois : la récolte du goémon, le fauchage des blés ou le lavage du linge.

Sur la table du décor évoquant un atelier d'artiste, cinq boîtes cachent chacune un objet que l'enfant s'amuse à reconnaître au toucher avant d'en apprendre l'utilité pour le peintre. Toujours dans l'espace consacré à la naissance du synthétisme, les enfants s'initient à cette formule picturale en dessinant par décalquage sur une grande table rétroéclairée.

Ceux qui le souhaitent peuvent ensuite afficher leur dessin dans un faux cadre dessiné au mur.

L'électricité chez Marie Henry ? Un tube de peinture souple ? Le drapeau breton (le Gwenn-ha-Du) ?

Le jeu « Déjoue les pièges », dans la salle sur Marie Henry et son auberge, fait deviner aux enfants les inventions qui n'existaient pas lorsque Gauguin était au Pouldu.

Au centre de cette salle, la maquette de l'auberge s'anime, les pièces s'éclairent tour à tour comme par magie. L'enfant peut aussi commander l'allumage des pièces en appuyant sur des boutons situés à l'avant et à l'arrière de la maquette, et comprendre ainsi la fonction de chaque salle.

L'aventure se poursuit avec l'exploration grandeur nature de l'auberge de Marie Henry. Cette expérience unique est augmentée avec des sons d'ambiance et une narration diffusée par l'audioguide.

Enfin, dans la salle dédiée à la villégiature balnéaire et à la colonie d'artistes, les enfants observent à la loupe une série de cartes postales ou regardent sur un projecteur des photographies et films de vacances.

Des partenaires mobilisés

Réaliser un nouvel espace muséographique est un défi pour une collectivité.

Ici, tout était à faire : le contenu, le bâtiment, la scénographie et... le financement. Pour une petite commune comme la nôtre la tâche était immense. Il a fallu 10 ans de travail pour y parvenir. Aujourd'hui, le challenge est en passe d'être gagné. Nous le devons aux équipes engagées autour du projet (élus et personnel), mais aussi à la volonté affichée dès le début par nos partenaires de nous accompagner dans cette aventure.



Visite du président de la Région Bretagne, Loïc Chesnais-Girard, accompagné de Michaël Quernez, premier vice-président, et de Laurence Fortin, vice-présidente - Territoires, économie et habitat



Visite du préfet du Finistère, Philippe Mahé

Tous les partenaires publics sont au rendez-vous.

Grâce aux financements apportés bien sûr, mais aussi grâce aux mots et encouragements dont ils nous ont témoignés.

À eux se sont joints des mécènes, intéressés dès le début par notre démarche liant la grande histoire de l'art à celle de notre commune à la fin du 19^e siècle.

Cette volonté collective et l'engagement de chacun a rendu possible la réalisation de ce projet.

Subventions obtenues (phase 1)



460 000 €



460 000 €



460 000 €



460 000 €



21 000 €



120 000 €

+ Mécénat

Infos pratiques

Mairie de Clohars-Carnoët
Place Général de Gaulle
29360 Clohars-Carnoët
02 98 71 53 90
maison-musee-gauguin@clohars-carnoet.bzh



Maîtrise d'ouvrage :

Mairie de Clohars-Carnoët
1, place Général de Gaulle
29360 Clohars-Carnoët
02 98 71 53 90
mairie@clohars-carnoet.bzh

Architecture :

Modal Architecture
22 rue de Taillandiers
75012 Paris
contact@modal-architecture.com

Scénographie :

la-fabrique-creative
30, rue de Charonne
75011 Paris
www.la-fabrique-creative.fr

Commissariat scientifique, muséographie :

Maud Naour
Directrice du Centre d'interprétation
Gauguin, l'atelier du Pouldu
10, rue des Grands Sables
29360 Clohars-Carnoët
02 98 71 48 48
maud.naour@clohars-carnoet.bzh



Gauguin
l'atelier
du Pouldu

